

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK DI JULIO ARCHITECT AND PARTNERS

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

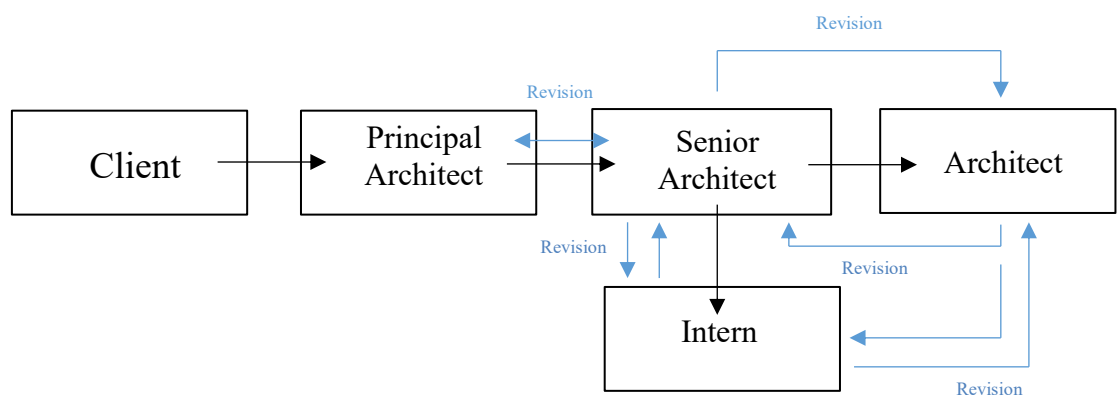
Di Julio Architect and Partners (JAP Studio), penulis berkedudukan sebagai *intern* yang bekerja di bawah *senior architect* untuk membantu mengerjakan proyek seperti melengkapi gambar kerja, *3D modelling*, *rendering 3D Model*, *post-production rendering*, membuat video dan lain sebagainya, disesuaikan dengan arahan dari *senior architect* dan arsitek lainnya. Di perusahaan ini kinerja penulis diawasi dan dinilai oleh supervisi lapangan yaitu *senior architect* bernama Fitra Syalasa K. Selain itu supervisi lapangan memberikan tugas yang harus diselesaikan penulis, membimbing penulis dalam melakukan pekerjaan yang diberikan dan mendampingi penulis saat kegiatan kunjungan ke proyek. Di beberapa kesempatan, penulis juga membantu mengerjakan proyek yang dikerjakan oleh arsitek lainnya atas persetujuan dari supervisi.

3.1.2. Koordinasi

Selama melakukan Kerja Praktik, penulis menerima tanggung jawab dari Fitra Syalasa K selaku *senior architect* serta Abdul Rifai, Erwin Nirwan dan Tri Wahyudi selaku arsitek. Pekerjaan yang diberikan sesuai dengan proyek yang dipegang oleh masing-masing arsitek yang bertanggung jawab.

Alur kerja dimulai dari klien yang menghubungi *principal*, lalu menentukan waktu meeting untuk menjelaskan keperluan dan referensi desain. Setelah itu, *principal* akan melakukan tahap konseptual desain yang seringkali dilakukan dengan *sketching* beberapa hal seperti eksplorasi massa bangunan, denah dan tampak bangunan. Lalu, hasil *sketch* akan diberikan ke *senior architect* dan arsitek yang bertanggung jawab pada proyek tersebut untuk di interpretasikan ke dalam bentuk digital menggunakan *software* AutoCAD (untuk denah) dan SketchUp (untuk eksplorasi massa), hasil dari interpretasi akan dicetak ke dalam bentuk A3

dan diberikan kepada *principal* untuk direvisi serta disesuaikan dengan referensi dan permintaan klien. Di tahap ini, *intern* menerima tugas dari *senior architect* untuk membuat beberapa alternatif denah yang akan diajukan ke bapak Julio. Setelah tahap *preliminary design* selesai, output yang dihasilkan berupa denah kasar, alternatif fasad dan juga model 3D. Pada tahap ini, seringkali bapak Julio selaku *principal* mengajak bapak Fitra dan salah satu arsitek yang nanti akan bertanggung jawab pada proyek ini untuk mengikuti meeting. Klien memilih desain yang ia suka dan nantinya disesuaikan kembali dengan keinginan klien dan juga beberapa penyesuaian dari bapak Julio, lalu tahap revisi kembali dilakukan. Tahap selanjutnya adalah pengerjaan gambar kerja untuk IMB (Izin Mendirikan Bangunan), pada tahap ini bapak Fitra menugaskan *intern* untuk mengerjakan beberapa bagian seperti membuat denah, potongan dan tampak. Setiap hasil dari pekerjaan yang dilakukan oleh *senior architect*, arsitek, drafter dan *intern* akan diperiksa langsung oleh *principal architect*.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi Perusahaan JAP Studio

Sumber: Dokumen Perusahaan

3.1.3. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja Praktik

No	Proyek	Deskripsi Pekerjaan	Minggu Ke-											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Residensial Senayan <i>Residence</i> , Jakarta Selatan	Membuat gambar kerja detail tangga												
2	Café Box Gundar, Depok	Membuat video <i>walktrough</i> dan fasad												
3	Kost Bapak Agus Bali, Denpasar	1. Membuat gambar kerja potongan												
		2. Membuat interior kamar												
		3. Revisi gambar kerja potongan												
		4. Revisi gambar kerja denah dan potongan												
4	GKT PIK 2	1. Membuat video <i>walktrough</i> interior												
		2. Membuat video <i>walktrough</i> interior dan fasad												
		3. Membuat video <i>walktrough</i> rooftop												
		4. Membuat gambar kerja potongan												
		5. Membuat video <i>walktrough</i> eksterior												
		6. Merender fasad bangunan												
		7. Menghitung luasan												

2 menit. Café Box Gundar Depok merupakan proyek café 4 lantai yang berlokasi di Depok. Pada proyek ini, penulis menggunakan *software* Lumion 8.0 untuk membuat video yang berisikan tampak bangunan, *sequence* dari luar bangunan ke dalam bangunan, interior setiap ruangan serta suasana di lingkungan sekitar café. Pembuatan animasi dan video pada proyek ini membutuhkan waktu 5 hari, termasuk waktu render dan revisi pak Julio dan arsitek yang bertanggung jawab pada proyek tersebut. Video yang sudah selesai kemudian digunakan oleh Pak Julio untuk bahan persentasi ke klien, setelah itu penulis mendapat pekerjaan baru dari proyek lain.

Pada minggu kedua, penulis mulai diberi tugas untuk membantu salah satu arsitek dalam pengerjaan gambar kerja. Proyek yang dikerjakan adalah proyek kost empat lantai, dengan kolam renang sebagai titik vokal bangunan. Pada proyek ini penulis diberi tugas untuk mengerjakan potongan bangunan, merevisi denah dan membuat interior kamar(layout, modelling, render). *Software* yang digunakan adalah AutoCAD, SketchUp, V-ray dan Adobe Photoshop. Setiap output yang telah dikerjakan oleh penulis akan diperiksa terlebih dahulu oleh arsitek yang bertanggung jawab pada proyek tersebut dan juga oleh pak Fitra selaku *senior architect*. Setelah asistensi dengan *senior architect* output dicetak dan dikumpulkan untuk diperiksa oleh *principal*. Sambil menunggu diperiksanya proyek tersebut, penulis diberikan tugas baru oleh pak Fitra yaitu membuat video *walkthrough* interior dari Hall Gereja. Video berisi *sequence* manusia di dalam ruangan tersebut, video ini nantinya akan digunakan sebagai bahan persentasi kepada klien. Kedua proyek tersebut (Kost Agus Bali dan GKT PIK 2) dikerjakan oleh penulis hingga minggu keempat.

Pada minggu kelima, penulis diberikan tugas untuk mengerjakan tiga proyek yaitu membuat alternatif interior kamar pada proyek Kost Agus Bali, membuat gambar kerja potongan proyek *Mr.Singgih's House* dan membuat denah *eksisting*.

Pada minggu keenam, penulis masih mengerjakan proyek Kost Agus Bali. Di minggu keenam penulis merevisi gambar kerja potongan yang sebelumnya telah didetailkan oleh drafter namun karena ada perubahan pada denah maka penulis harus menyesuaikan potongan dengan denah terbaru. Di minggu yang sama juga,

penulis diberikan tugas baru yaitu membuat alternatif denah rumah tinggal yang berlokasi di Sorong.

Pada minggu ketujuh penulis kembali mengerjakan proyek GKT PIK 2. Namun kali ini penulis ditugaskan untuk mengerjakan gambar kerja yaitu satu potongan. Setelah gambar kerja selesai, penulis diminta untuk mengerjakan proyek *Mr.Singgih's House* yaitu membuat video fasad dan membuat gambar kerja potongan.

Pada minggu kedelapan, penulis diberikan tugas untuk mengerjakan tiga proyek. Proyek pertama adalah Starbuck's PIK (The XYZ Place), di proyek ini penulis diminta untuk membuat video *walkthrough* dari ruang luar sampai ruang dalam bangunan. Proyek kedua adalah *Mr.Singgih's House*, penulis diminta untuk membuat gambar kerja potongan yang akan diberikan ke kontraktor. Proyek ketiga adalah *Mr.Hanta Yudha's House*, merupakan proyek yang sedang dibangun berlokasi di Depok. Penulis mengerjakan revisi *3D modelling* interior toilet yang sebelumnya sudah dikerjakan oleh *intern* yang sudah menyelesaikan masa kerja praktiknya. Pada minggu ke delapan ini penulis juga melakukan kunjungan ke lapangan, yaitu ke proyek *Mr.Hanta Yudha's House* bersama Bapak Julio, Bapak Fitra dan Halim (*intern*).

Pada minggu kesembilan, penulis juga diberikan tugas untuk mengerjakan tiga proyek. Proyek pertama adalah GKT PIK 2, penulis membuat video *walkthrough* eksterior bangunan yang nantinya akan ditampilkan pada saat *principal* presentasi. Proyek kedua adalah Kost Agus Bali, penulis ditugaskan untuk melanjutkan revisi denah yang telah disesuaikan oleh keinginan klien dan pak Julio. Selain denah, penulis juga melakukan revisi pada potongan yang telah penulis buat di minggu sebelumnya. Proyek ketiga adalah proyek *Mr.Singgih's House*, di proyek ini penulis diminta untuk mengerjakan detail dari setiap *lavatory* yang berada di basement rumah tersebut, termasuk detail pemasangan lampu dan saklar listrik.

Pada minggu kesepuluh hingga minggu kedua belas (minggu terakhir) penulis dilibatkan dalam pengerjaan proyek ZEB House dan GKT PIK 2. Di proyek ZEB House, penulis melanjutkan pekerjaan dari *intern* yang telah menyelesaikan masa Kerja Praktiknya. Pekerjaan yang dilakukan penulis dimulai dari membuat

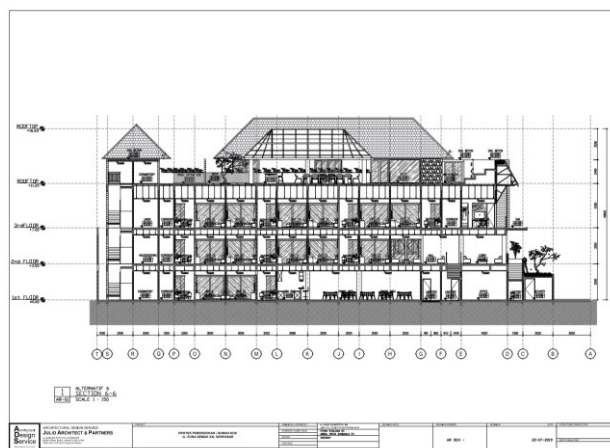
alternatif fasad (*modelling, render, post production*), membuat interior kamar anak dan kamar tamu (*modelling, render, post production*) dan membuat alternative interior kamar anak dan kamar tamu. Selain itu, penulis juga diberikan tugas untuk menghitung luasan bangunan serta jumlah parkir dari proyek GKT PIK 2.

1.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama melakukan Kerja Praktik, terdapat 3 proyek di mana penulis melakukan porsi kerja yang cukup besar dan intens dilakukan selama 3 bulan menjalankan kerja praktik yaitu proyek Kost Agus Bali, Residensial ZEB House dan GKT PIK 2.

1. Kost Agus Bali

Proyek Kost Agus Bali merupakan proyek kosten empat lantai yang dimiliki oleh pak Agus dan berlokasi di Denpasar, Bali. Pada proyek ini penulis diberikan tugas oleh arsitek senior untuk membantu arsitek dalam membuat gambar kerja berupa potongan, denah, layout interior kamar, 3D modelling interior kamar dan render interior kamar yang dilakukan dari minggu kedua hingga minggu keenam, lalu dilanjutkan kembali di minggu kesembilan untuk revisi denah dan potongan. Untuk mengerjakan proyek ini penulis menggunakan beberapa *software* yaitu AutoCAD untuk membuat gambar kerja, SketchUp untuk membuat *3D-Modelling* dan V-ray untuk merender interior kamar.



Gambar 3.2 Revisi final potongan 6-6 Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.3 Revisi final potongan 7-7 Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.4 Revisi final potongan 2-2 Kost Agus Bali

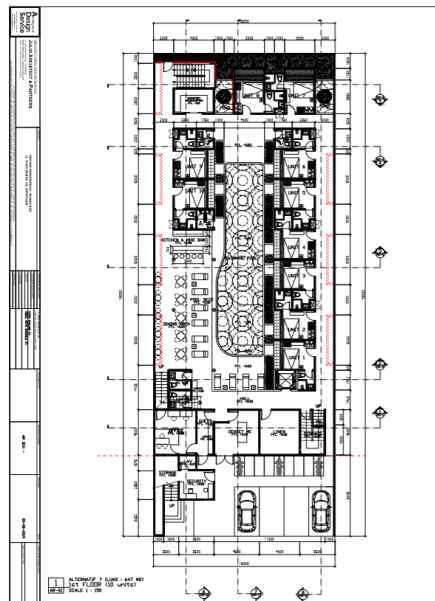
Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.5 Revisi final potongan 1-1 Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio

Proses pengerjaan gambar kerja potongan dilakukan dari minggu kedua dan dilanjutkan pada minggu keenam dan kesembilan, penulis diminta untuk membuat 6 potongan, 3 potongan memanjang dan 3 potongan memendek. Setelah penulis selesai mengerjakan keenam potongan tersebut kemudian diperiksa oleh Pak Fitra (*Senior Architect*) dan Pak Rifai (*Architect in Charge*), setelah itu penulis melakukan perbaikan pada beberapa bagian yang salah dan akhirnya penulis menyerahkan *file* potongan ke drafter untuk didetailkan (final 4 potongan yang didetailkan, menyesuaikan dengan permintaan Pak Julio).



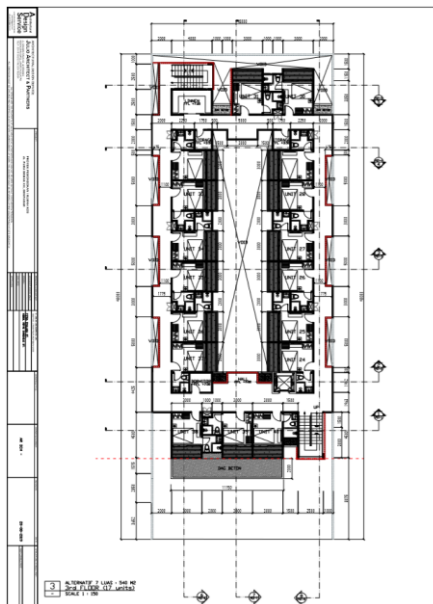
Gambar 3.6 Revisi denah lt.1 Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio



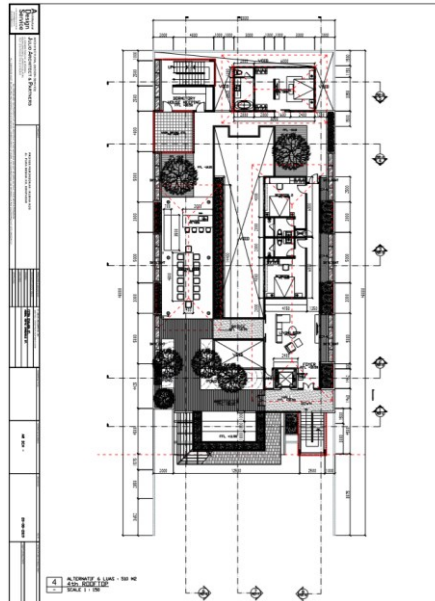
Gambar 3.7 Revisi denah Lt.2 Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.8 Revisi denah Lt.3 Kost Agus Bali

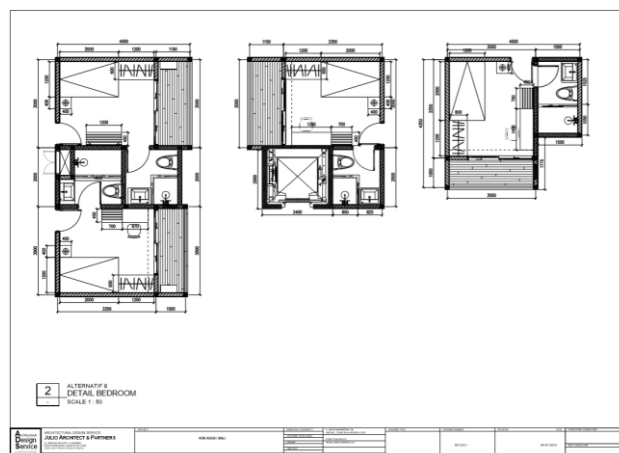
Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.9 Revisi denah Lt.4 Kost Agus Bali

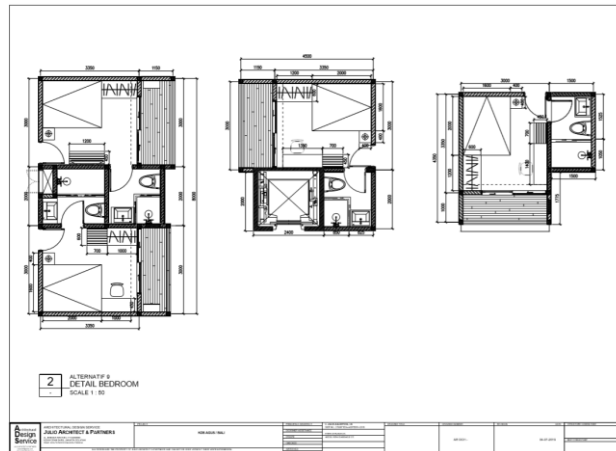
Sumber: Dokumen JAP Studio

Pada minggu kesembilan penulis melanjutkan revisi denah yang sebelumnya dikerjakan oleh Pak Rifai. Revisi denah meliputi pengubahan orientasi kamar, perubahan ukuran void, penambahan ruang panel, MEP dan Lavatory dan perubahan ukuran balkon.



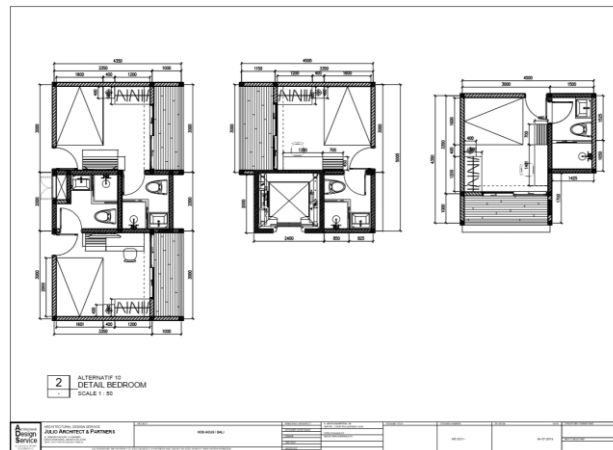
Gambar 3.10 Alternatif 1 Denah Kamar Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.11 Alternatif 2 Denah Kamar Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.12 Alternatif 3 Denah Kamar Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio

Pada minggu ketiga hingga minggu kelima penulis diberikan tugas untuk mengerjakan interior kamar beserta alternatifnya. Pengerjaan dimulai dari membuat konfigurasi layout interior kamar yang hanya memiliki luas 12 m². Penulis membuat tiga opsi layout interior kamar yang nantinya akan diberikan kepada Pak Julio agar beliau koreksi dan memberikan revisi.



Gambar 3.13 Interior Alternatif 1 Kamar Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio



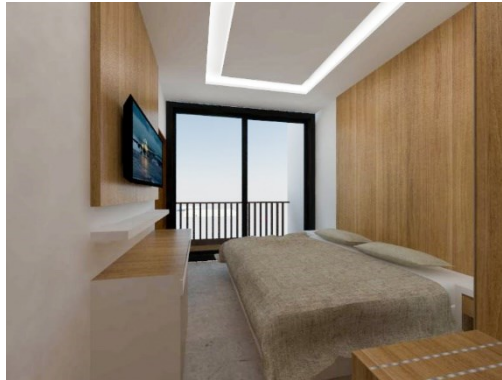
Gambar 3.14 Interior Kamar Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.15 Interior Alternatif 2 Kamar Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.16 Render Interior Kamar Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.17 Render Interior alternatif 1 Kamar Kost Agus Bali

Sumber: Dokumen JAP Studio

Setelah mengerjakan layout, penulis lalu melanjutkan dengan membuat 3D Model menggunakan *software* sketchUp. Interior kamar memiliki nuansa dominan kayu dan memiliki kesan yang universal sehingga bisa digunakan baik untuk perempuan maupun laki-laki. Untuk hasil render, penulis menggunakan plug-in V-ray dan Adobe Lighroom untuk hasil gambar yang maksimal.

2. Residensial ZEB House

Proyek Residensial ZEB House merupakan proyek rumah tinggal, berlokasi di Ancol, Jakarta Utara. Klien pada proyek ZEB House adalah seorang pengusaha muda (nama disamarkan), ia memiliki keinginan untuk mempunyai rumah dengan konsep zen dengan dominasi warna putih pada eksterior maupun interior rumah. Keluarga klien beranggotakan 4 orang, yaitu klien, istri dan dua anaknya. Pada proyek ini, penulis diberikan tugas untuk membuat alternatif fasad bangunan,

membuat interior kamar anak dan kamar tamu (3d Model dan Render). Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop, Lightroom, SketchUp dan Vray.



Gambar 3.18 Alternatif 1 fasad ZEB House

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.19 Alternatif 2 fasad ZEB House

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.20 Post-Production alternatif 1 fasad ZEB House

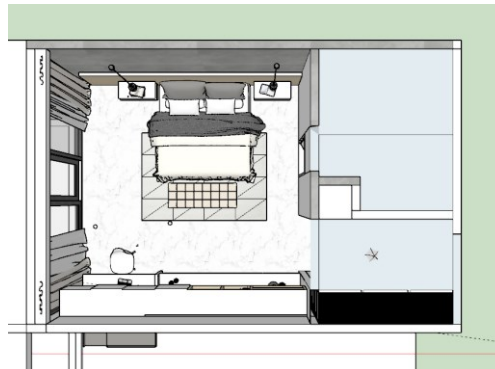
Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.21 *Post-Production* taman ZEB House

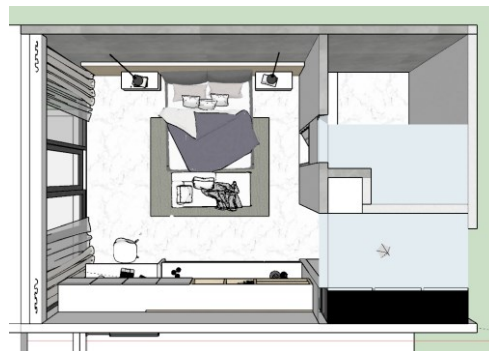
Sumber: Dokumen JAP Studio

Penulis diminta untuk membuat beberapa alternatif fasad, alternatif pertama fasad memiliki skylight pada balkon sedangkan pada alternatif kedua skylight ditutup. Setelah dirender menggunakan V-ray, penulis melakukan post-production fasad menggunakan Adobe Photoshop yang hasilnya akan dibawa saat meeting selanjutnya bersama klien.



Gambar 3.22 3D modelling kamar anak alt.1 ZEB House

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.23 3D modelling kamar anak alt.2 ZEB House

sumber: Dokumen Perusahaan



Gambar 3.24 Render kamar anak alt.2 view 1 ZEB House

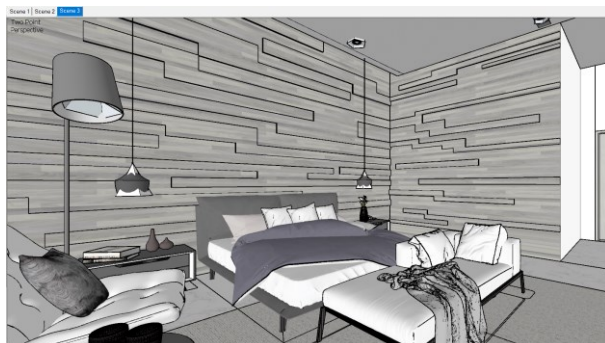
Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.25 Render kamar anak alt.2 view 2 ZEB House

Sumber: Dokumen JAP Studio

Desain untuk kamar anak memiliki beberapa ketentuan, yaitu nuansa abu-abu-putih dengan finish yang *clean*. Desain kamar anak di buat tidak terlalu banyak ornamen pada dinding dan ingin menciptakan *ambiance* yang simple namun tetap mewah.



Gambar 3.26 3D model alt.1 ZEB House

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.27 3D model alt.2 ZEB House

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.28 3D model alt.3 ZEB House

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.29 3D model alt.4 ZEB House (Final)

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.30 Render alt.4 ZEB House view 1 (Final)

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.31 Render alt.4 ZEB House view 2 (Final)

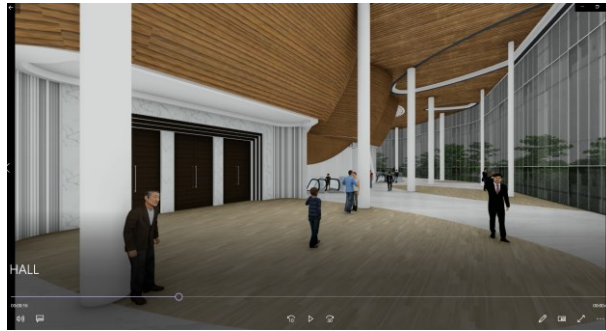
Sumber: Dokumen JAP Studio

Memiliki konsep yang kurang lebih sama dengan kamar anak, kamar tamu di desain dengan nuansa abu-abu putih yang menciptakan *ambience* ruang yang mewah dan dingin. Desain dari kamar tamu sendiri memiliki 4 alternatif dengan perbedaan yang cukup signifikan, yaitu bermula dari desain awal dengan model tembok kayu kemudian berubah sesuai dengan hasil revisi pak Julio yang menginginkan kamar tersebut terlihat sederhana namun memiliki kesan mewah sehingga beliau menyarankan untuk menggunakan aksesoris kayu pada satu sisi tembok saja. Alternatif desain ketiga menambahkan cermin pada kedua sisi di samping backwall kayu untuk menambah kesan ruangan lebih luas. Alternatif desain terakhir menggantikan backwall kayu dengan padded wall yang memiliki tekstur kain berwarna abu-abu tua, dan masih mempertahankan cermin di kedua sisinya. Lantai menggunakan marmer dengan finish gloss ditambahkan dengan karpet warna hitam. Hasil dari render di atas (gambar 3.27) merupakan final dari desain kamar tamu ZEB, adapun perubahan pada desain dilakukan setelah penulis menyelesaikan masa kerja praktiknya di JAP Studio.

3. GKT PIK 2

Proyek GKT PIK 2 merupakan salah satu proyek besar yang sedang dikerjakan JAP Studio. Proyek ini merupakan proyek gereja yang berlokasi di Pantai Indah Kapuk 2, Jakarta Utara dengan total luas lahan 15.600 m². Bangunan gereja ini memiliki luas bangunan 73.251 m² dengan jumlah 6 lantai. Pada proyek ini penulis

diberikan tugas untuk membuat video yang memperlihatkan suasana pada interior bangunan, *sequence* eksterior bangunan, *sequence* & suasana roof top dan tampak bangunan. Selain itu, penulis juga diberi tugas untuk membuat gambar kerja potongan dan membuat *modelling* untuk bagian lantai rooftop.



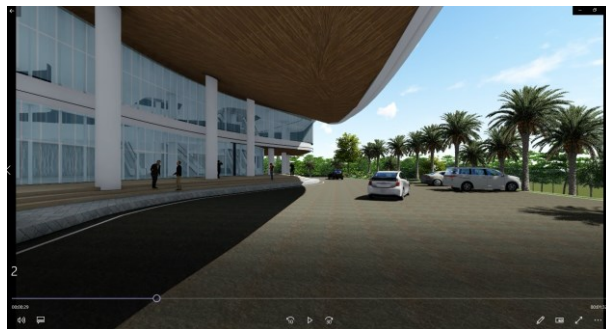
Gambar 3.32 Video *Walktrough* interior GKT PIK 2

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.33 Video fasad GKT PIK 2

Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.34 Video *walktrough* eksterior GKT PIK 2

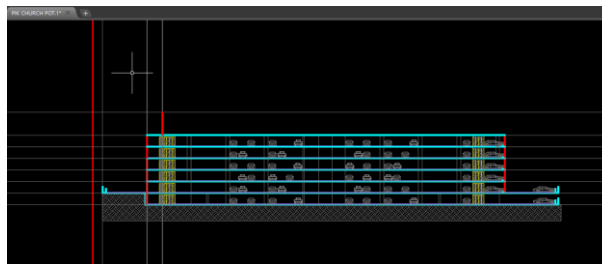
Sumber: Dokumen JAP Studio



Gambar 3.35 Video *walktrough* rooftop GKT PIK 2

Sumber: Dokumen JAP Studio

Pada proyek GKT PIK 2, penulis diberikan tugas untuk membuat beberapa video yang nantinya akan ditampilkan saat bapak Julio akan persentasi ke klien. Video yang dibuat oleh penulis meliputi video *sequence walktrough* interior, eksterior, fasad dan walktrough rooftop. Proses pembuatan video menggunakan *software* Lumion 8.0 dan juga Adobe Premiere. Dengan adanya video, klien dapat memahami dan membayangkan secara langsung suasana dan keterbangunan proyek tersebut sehingga hal ini merupakan hal yang memudahkan baik klien maupun arsitek. Pembuatan video ini dilakukan mulai dari minggu kedua sampai minggu keempat, lalu dilanjutkan pada minggu kesembilan hingga selesai pada minggu itu juga.



Gambar 3.36 Draft potongan GKT PIK 2

Sumber: Dokumen JAP Studio

Selain membuat video, penulis juga diberikan tugas untuk membuat draft potongan bangunan yang nantinya akan dilanjutkan oleh arsitek yang bertanggung jawab pada proyek ini.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan kegiatan kerja praktik, penulis mengalami beberapa kendala yang dihadapi, yaitu:

1. Keterbatasan kemampuan penulis dalam menggunakan *software* SketchUp.
2. Penulis kesulitan untuk membuat gambar detail (tangga dan kamar mandi) yang baik dan benar.
3. Pengetahuan penulis mengenai gambar kerja yang baik dan benar sangat terbatas.
4. Penulis harus beradaptasi dengan *software* AutoCAD karena penulis sebelumnya menggunakan BIM dan RhinoCeros.
5. Kondisi fisik penulis yang mudah terkena penyakit dan lelah karena jarak antara kantor dan rumah yang cukup jauh.
6. Pengetahuan penulis mengenai material dan tahapan pelaksanaan proyek sangat terbatas.
7. Kurangnya komunikasi dan diskusi secara langsung antara *principal architect* dan *intern*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi dari tiap kendala yang dijelaskan pada sub-bab sebelumnya:

1. Penulis aktif bertanya dan mencari tahu sendiri melalui platform Youtube mengenai *software* SketchUp sehingga dapat beradaptasi dengan cepat.
2. Melakukan asistensi mengenai gambar detail dan mempelajari dari contoh yang sudah ada.
3. Melakukan asistensi, melihat dan memahami dari contoh yang sudah ada.
4. Penulis mencari tahu sendiri melalui platform Youtube agar cepat memahami dan terbiasa kembali dengan AutoCAD.
5. Penulis aktif bertanya pada *senior architect* maupun rekan kerja lainnya
6. Komunikasi antara *intern* dan *principal architect* dijembatani oleh *senior architect* dan beberapa kali *senior architect* menyampaikan pesan dari *principal*.